Las Guías

Marca player

MARVEL® VS. CAPCOM® 3

Fate of Two Worlds

VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3 Y XBOX 360

Movimientos clave para la victoria

Todos los personajes y sus movimientos

Los secretos, al descubierto





CONTENIDOS



LA TERCERA ENTREGA DE LA SERIE POR FIN HA LLEGADO. EL DESTINO DE AMBOS MUNDOS ESTÁ EN TU MANO.

Bienvenidos a la Guía del esperado ***Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds***, un sin par juego de lucha que mezcla los héroes y villanos más relevantes y representativos de la archiconocida editorial norteamericana de cómics Marvel y de la genial desarrolladora japonesa de videojuegos Capcom. Victor Von Doom y el diabólico Albert Wesker han reunido a los mayores villanos que se pueden encontrar en ambos mundos con el objetivo de formar una alianza capaz de conquistarlos. Sin embargo, esta unión ha traído consigo una amenaza enorme y poderosa que ha despertado desencadenando una batalla de unas dimensiones como nunca antes se había visto en ninguno de estos dos mundos. Cada uno de estos personajes dispone de su propio estilo de lucha único que deberás dominar si quieres salir con vida de los innumerables enfrentamientos que encontrarás a tu paso. Un impresionante elenco de 36 personajes estará a tu disposición. Elige bien tu luchador, únete al mejor grupo de héroes y villanos nunca antes reunido y lucha por salvar el destino de ambos universos.

Por Alejandro Peña

INTRODUCCION Y CONSEJOS

En *Marvel vs. Capcom 3* las partidas se pelean en combates por equipos de 3 contra 3. Las batallas continúan hasta que todos los miembros de un equipo se quedan sin vitalidad. Siempre podrás cambiar de un compañero a otro en cualquier momento de la partida. Si lo haces, la zona roja de la barra de vitalidad de los luchadores que están esperando fuera de la pantalla se recuperará gradualmente.

Cuando la vitalidad de los tres personajes a los que te enfrentes llegue a cero, el equipo quedará noqueado y ganarás la partida. Si se acaba el tiempo, el equipo al que le quede más vitalidad gana.

En la pantalla de selección de personaje, elige tres luchadores, el tipo de asistencia y establece las reglas de combate. Los tipos de asistencia determinan el tipo de ataque asistido que emplea tu compañero que está fuera de la pantalla. Puedes elegir entre los tres tipos siguientes para cada personaje: Tipo *Alpha*, Tipo *Beta* o Tipo *Gamma* que verás en la pantalla.

Con los 'Crossover Assist' puedes llamar a un compañero que está fuera de la pantalla para que realice un ataque asistido. Tu compañero entrará rápidamente en la pantalla para atacar al rival antes de volver a salir de ella. Los 'Crossover Assists' son distintos en función del tipo de asistencia que hayas seleccionado previamente. Los 'Crossover Attack' te permiten invocar a un compañero que está fuera de la pantalla para que entre rápidamente con un ataque e intercambie su posición con el personaje que estés controlando.

Cada personaje tiene sus propios movimientos especiales. Estos movimientos pueden causar más daños que los ataques normales. Además, pueden infligir daños aunque el rival los bloquee. Los 'Hyper Combos' causan daños graves al rival. Para ejecutar un 'Hyper Combo', usa una barra de 'Hyper Combo' (o tres barras para aquellos en que se indique Nivel 3).

El juego te permite elegir entre los tipos de control Normal y Simple. El modo Simple es un modo para principiantes que te permite realizar movimientos especiales y combos espectaculares con solo pulsar un botón. Sin embargo, algunas características no están disponibles en este modo.



PERSONAJES

CONSEJO

USA LA CABEZA

El mejor consejo que se puede dar es, sin duda, intercambiar constantemente EL personaje que manejas cuando estÁ debilitado para que este se cure en retaguardia.

BOTONES

- At L Ataque débil
- At M Ataque medio
- At H Ataque fuerte
- At Ataque básico
- Sp Ataque especial

Aire OK: Puede reallzarse en el aire.

Personajes y combos

Para usar estos combos debes seleccionar el tipo de control **Normal**.



Thor

Miembro fundador de Los Vengadores, y uno de sus miembros más importantes. Es asgardiano, una raza extradimensional de seres que se autoproclaman dioses.

Movimientos especiales

- **MIGHTY SPARK:** Aire OK: + At
- **MIGHTY SMASH:** + At L o At M o cargar At H
- **MIGHTY STRIKE:** Aire OK: + At
- **MIGHTY HURRICANE:** Aire OK: + At
- **FLIGHT:** Aire OK: + Sp
- **MIGHTY SPEECH:** + At H (mantén pulsado)

Hyper Combos

- **MIGHTY TORNADO:** Aire OK: + At At
- **MIGHTY THUNDER:** + At At
- **MIGHTY PUNISH:** + At At



Spider-Man

Identidad secreta de Peter Parker, quien ha pasado de ser un tímido estudiante, a convertirse en un profesor casado y miembro del grupo de superhéroes Los Vengadores.

Movimientos especiales

- **WEB BALL:** Aire OK: + At
- **SPIDER STING:** + At
- **SPIDER BITE:** Durante Spider Sting At H
- **WEB GLIDE :** Aire OK: Sp + At (a la vez)
- **WEB THROW:** + At
- **WEB SWING:** Aire OK: + At

Hyper Combos

- **MAXIMUM SPIDER:** Aire OK: + At At



CRAWLER ASSAULT: + AT AT

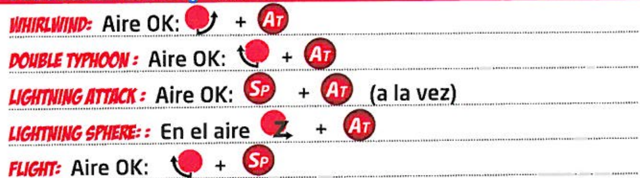
ULTIMATE WEB THROW: + AT AT



Storm

Conocida como el personaje más antiguo reclutado por Charles Xavier y, a veces líder de los X-Men. En la actualidad es la reina de Wakanda tras casarse con el rey T'Challa.

Movimientos especiales



WHIRLWIND: Aire OK: + AT

DOUBLE TYPHOON: Aire OK: + AT

LIGHTNING ATTACK: Aire OK: SP + AT (a la vez)

LIGHTNING SPHERE:: En el aire + AT

FLIGHT: Aire OK: + SP

Hyper Combos



LIGHTNING STORM: Aire OK: + AT AT

HAIL STORM: + AT AT

ELEMENTAL RAGE: + AT AT



Ryu

Personaje centrado en entrenar y luchar para superarse a sí mismo, independientemente del resultado. Su estilo de combate es el 'Ansatsuken', mezcla ficticia de karate y judo.

Movimientos especiales



HADOKEN: Aire OK: + AT

SHORYUKEN: + AT

TATSUMAKI SENPUKYAKU: Aire OK: + AT

JODAN SOKUTO GERI: + AT

Hyper Combos

SHINKU HADOKEN: Aire OK: + AT AT (puede dirigirse)

SHINKU TATSUMAKI SENPUKYAKU: + AT AT

SHIN SHORYUKEN (NVL 3): + AT AT



Capitan America

Creado como un elemento de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial, es un paradigma de los valores humanos por encima de gobiernos e ideologías políticas.

PERSONAJES

Movimientos especiales

SHIELD SLASH: Aire OK: + AT

CHARGING STAR: + AT

STARS & STRIPES: + AT

BACKFLIP: SP + AT (a la vez)

Hyper Combos

HYPER STARS & STRIPES: + AT AT

HYPER CHARGING STAR: + AT AT

FINAL JUSTICE (NVL 3): + AT AT

Chun-Li

Estudiante de Wu-Shu/Kung-Fu, entrenada por su padre y por el maestro Gen desde que era muy pequeña, ha combinado algunos movimientos de Tai Chi en su técnica de Kung Fu.

Movimientos especiales

HYAKURETSUKYAKU: Aire OK: AT (pulsa rápidamente)

KIKOKEN: + AT

KIKOANKEN: (Durante Kikoken AT H) AT H

SPINNING BIRD KICK: Aire OK: (carga) + AT

TENSHOKYAKU: Aire OK: + AT

Hyper Combos

KIKOSHO: + AT AT

HOYOKUSEN: + AT AT

SHICHISEI RANKA (NVL 3): + AT AT

Dante

Protagonista de la serie *Devil My Cry*. Posee la capacidad de manipular un gran arsenal que se extiende desde espadas demoníacas, hasta el uso de armas de fuego.

Movimientos especiales

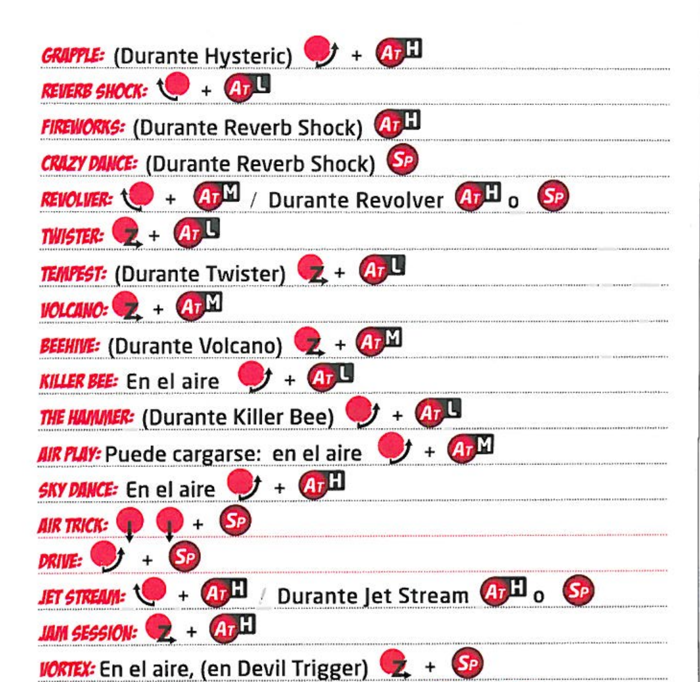
MULTI-LOCK: Puede cargarse: + AT L

ACID RAIN: (Durante Multi-Lock) + AT L

CRYSTAL: + AT M

MILLION CARATS: (Durante Crystal) + AT M

HYSTERIC: + AT H



GRAPPLE: (Durante Hysteric) + At H
REVERB SHOCK: + At L
FIREWORKS: (Durante Reverb Shock) At H
CRAZY DANCE: (Durante Reverb Shock) Sp
REVOLVER: + At M / Durante Revolver At H o Sp
TWISTER: + At L
TEMPEST: (Durante Twister) + At L
VOLCANO: + At M
BEEHIVE: (Durante Volcano) + At M
KILLER BEE: En el aire + At L
THE HAMMER: (Durante Killer Bee) + At L
AIR PLAY: Puede cargarse: en el aire + At M
SKY DANCE: En el aire + At H
AIR TRICK: + Sp
DRIVE: + Sp
JET STREAM: + At H / Durante Jet Stream At H o Sp
JAM SESSION: + At H
VORTEX: En el aire, (en Devil Trigger) + Sp
THUNDER BOLT: En el aire, (en Devil Trigger) + Sp
AIR RAID: Aire OK: (en Devil Trigger) + Sp

Hyper Combos

DEVIL TRIGGER: + At At
MILLION DOLLARS: + At At
DEVIL MUST DIE (NVL 3): + At At



Trish

Mujer misteriosa que se parece extrañamente a la madre de Dante. En el anime es una cazadora de demonios independiente con gran nivel de agilidad y poder sobre el rayo.

Movimientos especiales

LOW VOLTAGE: Aire OK: + At
TRICK "HOPSCOTCH": Aire OK: + At L
TRICK "PEEKABOO" Aire OK: + At M
ROUND-TRIP: Aire OK: + At H
SWITCH SIGN Aire OK: (Durante Round Trip) + At
AIR RAID: Aire OK: + Sp

CONSEJO

HYPER COMBOS

Aumenta gradualmente cuando atacas o recibes/bloqueas un ataque hasta un total de cinco barras ¡Úsalas sabiamente y no dejes de atacar!

PERSONAJES

CONSEJO

DEFIÉNDETE

No pierdas de vista esa guardia. Mantén pulsado el botón de la dirección opuesta, de pie agachado y en el aire. Si pulsas dos botones de ataque simultáneamente al mismo tiempo que bloqueas, empujarás a tu rival hacia atrás para abrir un espacio.

Hyper Combos

MAXIMUM VOLTAGE: Aire OK: + AT AT

ROUND HARVEST: + AT AT

DUET PAIN (NVL 3): Z + AT AT



Wolverine

Miembro de los X-Men, Alpha Flight y Los Vengadores. Posee poderes regenerativos que pueden curar cualquier herida, por mortal que esta sea, y una fuerza sobrehumana.

Movimientos especiales

BERSERKER BARRAGE: Pueden encadenarse: + AT

TORNADO CLAW: Pueden encadenarse: Z + AT

DRILL CLAW: Aire OK: puede dirigirse SP + AT (a la vez)

BERSERKER SLASH: + AT

Hyper Combos

BERSERKER BARRAGE X: + AT AT

FATAL CLAW: Aire OK: + AT AT

BERSEKER CHARGE: + AT AT

WEAPON X (NVL 3): Z + AT AT



Deadpool

Sometido, como Wolverine, al programa paramilitar del gobierno canadiense conocido como Arma X. Se le conoce por su apodo 'El mercenario bocazas' por su uso del humor negro.

Movimientos especiales

TRIGGER HAPPY: Aire OK: + AT

NINJA GIFT: Aire OK: (Durante Trigger Happy) AT

QUICK WORK: + AT

KATANA-RAMA!: Z + AT

CHIMICHANGAS!!: (Durante Katana-Rama!) AT H

TELEPORT: Z + AT

Hyper Combos

HAPPY-HAPPY TRIGGER Aire OK: + AT AT

CUTTIN' TIME: + AT AT

4TH-WALL CRISIS (NVL 3): Z + AT AT



Magneto

Principal antagonista de los X-Men desde el inicio. Conocido como uno de los mutantes más poderosos. Como Amo del Magnetismo puede manipular el metal a su antojo.

Movimientos especiales

ELECTROMAGNETIC DISRUPTOR: Aire OK: + AT
MAGNETIC BLAST: En el aire + AT
HYPER GRAVITATION Aire OK: + AT
FORCE FIELD: + AT
FLIGHT: Aire OK: + SP

Hyper Combos



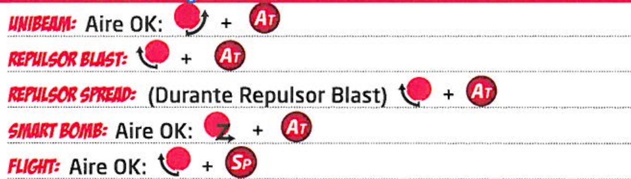
MAGNETIC SHOCKWAVE: + AT AT
MAGNETIC TEMPEST Aire OK: + AT AT
GRAVITY SQUEEZE (NVL 3): + AT AT



Iron Man

Su verdadera identidad es Tony Stark, heredero de las Industrias Stark. Además de los poderes que obtiene con su armadura creada, posee más inteligencia que muchos héroes.

Movimientos especiales



UNIBEAM: Aire OK: + AT
REPULSOR BLAST: + AT
REPULSOR SPREAD: (Durante Repulsor Blast) + AT
SMART BOMB: Aire OK: + AT
FLIGHT: Aire OK: + SP

Hyper Combos

PROTON CANNON: + AT AT
ANGLED PROTON CANNON: + AT AT
IRON AVENGER (NVL 3): + AT AT



Crimsom Viper

Alias de Maya, agente secreto estadounidense de la CIA y joven madre soltera. Su Battle Suit, equipo de alta tecnología basado en artilugios, la dota de varias poderosas habilidades.

Movimientos especiales

THUNDER KNUCKLE: + AT

EX THUNDER KNUCKLE: (usa un nivel de H.C.) + SP

BURNING KICK: Aire OK: + AT

EX BURNING KICK: (usa un nivel de H.C.) + SP

SEISMIC HAMMER: Z + AT

EX SEISMIC HAMMER: (usa un nivel de H.C.) Z + SP

Hyper Combos

EMERGENCY COMBINATION: + AT AT

BURST TIME: + AT AT

VIPER FULL THROTTLE (NVL 3): Z + AT AT



Viewtiful Joe

Heredero de Captain Blue (superhéroe de estilo japonés). En su juego original puede realizar un doble salto en el aire, o activar sus poderes VFX que relentizan el tiempo o lo aceleran.

Movimientos especiales

VOOMERANG: Aire OK, puede cargarse: + AT

SHOCKING PINK: puede cargarse: + AT

RED HOT KICK: En el aire + AT

GROOVY UPPERCUT: Z + AT

AIR JOE: En el aire AT (pulsa rápidamente)

Hyper Combos

DESPERADO: Aire OK: + AT AT

VIEWTIFUL GOD HAND: + AT AT

MACH SPEED: Z + AT AT



Spencer

Protagonista de *Bionic Commando* en NES. Ex-miembro de las fuerzas de los Estados Federales de América. Un rambo ágil con brazo biónico que lucha con todo tipo de armas.

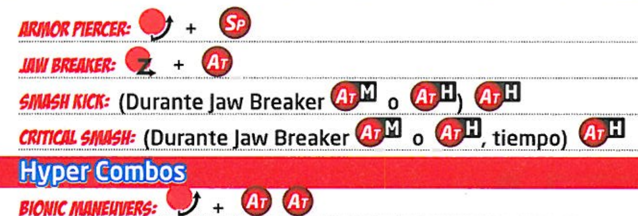
Movimientos especiales

WIRE GRAPPLE: Aire OK: + AT

REEL IN PUNCH: (Cuando Wire Grapple impacta) AT L

ZIP KICK: (Cuando Wire Grapple impacta) AT M

COME'ERE!: (Cuando Wire Grapple impacta) AT H



ARMOR PIERCER: + Sp

JAW BREAKER: Z + At

SMASH KICK: (Durante Jaw Breaker At M o At H) At H

CRITICAL SMASH: (Durante Jaw Breaker At M o At H, tiempo) At H

Hyper Combos

BIONIC MANEHUVERS: + At At

BIONIC LANCER: + At At



Amaterasu

Protagonista de *Okami* que toma forma de lobo blanco. Es la diosa del Sol en el sintoísmo. Sus armas están inspiradas en tres tesoros sagrados: una espada, un colgante y un espejo.

Movimientos especiales

POWER SLASH: + At

HEAD CHARGE: En el aire + At

WEAPON CHANGE: + At

SOLAR FLARE: (Con Solar Flare) Z + At

THUNDER EDGE: Puede cargarse: (Con Thunder Edge) + At

GLAIVE CHOP: En el aire (Con Thunder Edge) + Sp

COLD STAR: Fuego rápido: (Con Devout Beads) + At

CONSEJO

VETE DE AQUÍ

Si quieres cambiarle el luchador al rival, utiliza una media luna hacia delante con el stick y pulsa el botón de cambio de personaje a la vez. Le obligarás a que saque otro luchador que pueda estar más debilitado.

PERSONAJES

CONSEJO

MÓFATE DE ÉL

Puedes burlarte del luchador enemigo pulsando SELECT o BACK, dependiendo de tu consola. ¡Es divertido!

Hyper Combos

- *OKAMI SHUFFLE:* Aire OK: + AT AT
- *VALE OF MIST:* Aire OK: + AT AT
- *DIVINE INSTRUMENTS (NVL 3):* + AT AT



Doctor Doom

Villano de Los 4 Fantásticos. Posee profundos conocimientos científicos y mágicos. Equipado con una armadura que le otorga una gran fuerza y varias capacidades extras.

Movimientos especiales

- *PLASMA BEAM:* Aire OK: + AT
- *PHOTON SHOT:* Aire OK: + AT
- *MOLECULAR SHIELD:* + AT
- *FLIGHT:* Aire OK: + SP

Hyper Combos

- *PHANTOM ARRAY:* Aire OK: + AT AT
- *SPHERE FLAME:* Aire OK: + AT AT
- *DOOM'S TIME (NVL 3):*  +  AT AT



Dormammu

Salido de los cómics de *Doctor Strange*. Es un ser místico que vive en las profundidades de un mundo de pesadillas de otra dimensión. De pura energía y grandes poderes mágicos.

Movimientos especiales

- *DARK SPELL: DESTRUCTION:* + AT L
- *DARK SPELL: CREATION:* + AT M
- *LIBERATION:* + AT H
- *DARK HOLE:* Aire OK: + AT
- *PURIFICATION:* + AT
- *FLIGHT:* Aire OK: + SP
- *MASS CHANGE:* Aire OK: + AT

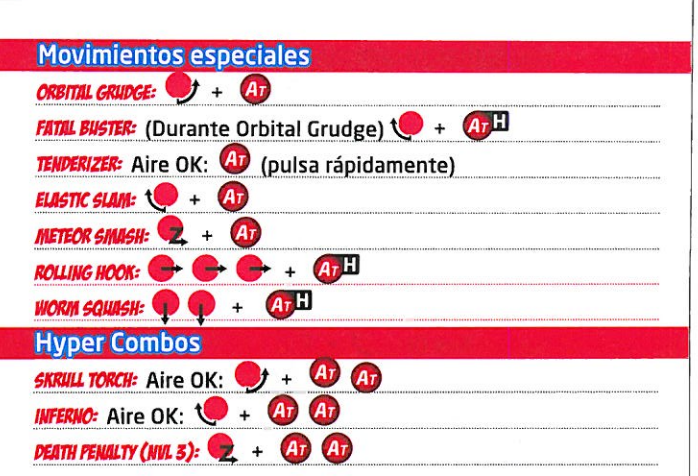
Hyper Combos

- *CHAOTIC FLAME:* + AT AT
- *STALKING FLARE:* + AT AT
- *DARK DIMENSION (NVL 3):* + AT AT



Super Skrull

Miembro más destacado de la raza alienígena Skrull, protagonistas de la serie *Secret Invasion* (Los 4 Fantásticos). Posee los poderes combinados de esos cuatro héroes.



Movimientos especiales

- *ORBITAL GRUDGE:* + AT
- *FATAL BUSTER:* (Durante Orbital Grudge) + AT H
- *TENDERIZER:* Aire OK: AT (pulsa rápidamente)
- *ELASTIC SLAM:* + AT
- *METEOR SMASH:* Z + AT
- *ROLLING HOOK:* + AT H
- *WORM SQUASH:* + AT H

Hyper Combos

- *SKRULL TORCH:* Aire OK: + AT AT
- *INFERNO:* Aire OK: + AT AT
- *DEATH PENALTY (NVL 3):* Z + AT AT



M.O.D.O.K.

Acrónimo de Organismo Mental Diseñado Únicamente para Matar. Poseedor de poderes psiónicos, es protagonista de la serie limitada *súper villano Team-Up: MODOK's Eleven.*



Movimientos especiales

- *BATTERING RAM:* Aire OK, puede dirigirse: SP + AT (a la vez)
- *PSIONIC BLAST:* Aire OK: + AT
- *PSIONIC HIGH BLAST:* (Con Psionic cargado) + SP
- *BALLOON BOMB:* Aire OK: Z + AT
- *ANALYSIS CUBE:* Aire OK: + AT
- *JAMMING BOMB:* (Con Psionic cargado) Z + SP
- *FLIGHT:* Aire OK: + SP

Hyper Combos

- *HYPER PSIONIC BLAST:* Aire OK: + AT AT
- *HYPER BATTERING RAM:* Aire OK: + AT AT
- *KILLER ILLUMINATION:* Z + AT AT

PERSONAJES



Chris

Miembro destacado de la brigada S.T.A.R.S. y protagonista más importante de la saga *Resident Evil*. A sus 25 años de edad, solo busca vengarse de la organización Umbrella.

Movimientos especiales

COMBINATION PUNCH: + AT

BODY BLOW: (Durante Combination Punch AT L) AT L

HEAVY FLOW: (Durante Body Blow) AT M

PAY OFF: (Durante Heavy Blow) AT H

MAGNUM COMBO: (Durante Combination Punch AT M) AT H

PRONE POISITION: + AT H

GRENADE TOSS: Z + AT

GUN FIRE: Aire OK: + AT

Hyper Combos

GRENADE LAUNCHER: + AT AT

SWEEP COMBO: Z + AT AT

SATELLITE LASER (NVL 3): + AT AT



Wesker

Villano por excelencia de la serie *Resident Evil*. Es dueño y co-fundador de la corporación Umbrella. Su objetivo es crear una raza humana superior reuniendo distintos virus.

Movimientos especiales

COBRA STRIKE: + AT L

GHOST BUTTERFLY: + AT M

PHANTOM MOVE: (Durante Ghost Butterfly) AT

JAGUAR DASH: + AT H

JAGUAR KICK: (Durante Jaguar Dash) AT H

COBRA STRIKE: (Durante Jaguar Kick) + AT L

MUSTANG KICK: + AT

PHANTOM MOVE: Aire OK: Z + AT

TIGER UPPERCUT: Z + AT

Hyper Combos

PHANTOM DANCE: Aire OK: + AT AT

RHINO CHARGE: + AT AT

LOST IN NIGHTMARES (NVL 3): Z + AT AT



ZERO

Uno de los tres protagonistas de *Mega Man X* y protagonista de *Megaman Zero*. Miembro de los Maverick Hunters con mayor rango y fiel protector de Megaman X y Axl.

Movimientos especiales

- **HADANGEKI:** + AT
- **RYUENJIN:** + AT
- **RAIKOUSEN:** En el aire + AT
- **HIENKYAKU:** Aire OK: + AT
- **SENTSUIZAN:** En el aire + AT
- **HYPER ZERO BLASTER:** Aire OK, puede cargarse: AT (mantener)

Hyper Combos

- **REKKOHA:** + AT AT
- **SOUGENMU:** + AT AT
- **GENMU ZERO (NVL 3):** + AT AT



TRON

Personaje de *Mega Man Legends*. Con 14 años está enamorada de Megaman. Experta en mecánica, ha creado sus propios pequeños robots mayordomos llamados Servbots.

CONSEJO

PIDE AYUDA

Si te ves en apuros y te están atacando, aprovecha mientras te cubres y no dudes en llamar a un compañero que aparecerá rápidamente cambiando su posición con un ataque de asistencia.

PERSONAJES

CONSEJO

ATAQUES COMBINADOS

Una de las técnicas más poderosas que puedes emplear es, sin duda, pulsar ambos botones de llamada al compañero para ejecutar simultáneamente una 'Crossover Combination' efectuando simultáneamente un 'Hyper Combo' con un compañero que está fuera de la pantalla.

Movimientos especiales

- **BONNE STRIKE:** Aire OK, repetidamente OK: + AT
- **BEACON BOMB:** + AT
- **SERVBOT LAUNCHER:** + AT
- **BONNE MIXER:** + AT

Hyper Combos

- **SERVBOT TAKEOUT:** + AT AT
- **SERVBOT SURPRISE:** + AT AT
- **SHAKEDOWN MIXER (NVL3):** + AT AT



PHOENIX

Superheroína de los X-Men también llamada 'Chica Maravilla'. Su nombre real es Jean Grey y es una mutante nacida con grandes poderes de telepatía y telequinésis.

Movimientos especiales

- **TK SHOT:** Aire OK: + AT
- **TK TRAP:** + AT
- **TK OVERDRIVE:** + AT
- **TELEPORTATION:** Aire OK: + AT
- **FLIGHT:** Aire OK: + SP

Hyper Combos

- **PHOENIX RAGE:** Aire OK: + AT AT
- **HEALING FIELD:** + AT AT
- **DARK PHOENIX RISING (NVL 5):** Aire OK: cuando la vida queda a cero

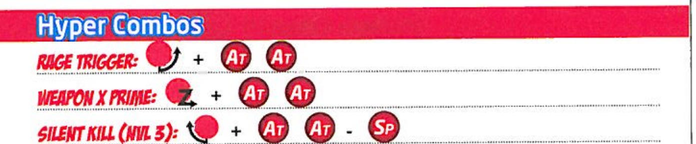


X-23

Su nombre real es Laura Kinney. Es un clon de Wolverine y por ello posee el mismo factor de curación. Sin embargo, ella tiene dos garras en las manos y una en cada pie.

Movimientos especiales

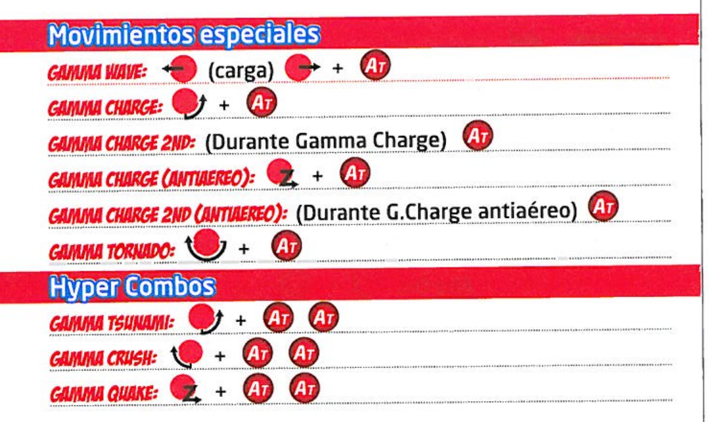
- **NECK SLICE:** Puede cargarse: + AT L
- **ANKLE SLICE:** Puede cargarse: + AT M
- **DECAPITATING SLICE:** Puede cargarse: + AT H
- **TALON ATTACK:** En el aire + AT
- **CRESCENT SCYTHE:** Aire OK: + AT
- **MIRAGE FEINT:** Puede cargarse: + AT





Hulk

Fundador de Los Vengadores. Su nombre real es Bruce Banner. Posee una fuerza ilimitada, así como una velocidad y resistencia sobrehumanas que crecen a la par que su ira.





She-Hulk

También conocida como Hulka y miembro de Los Vengadores. Prima de Hulk, ha colaborado junto a Los 4 Fantásticos. Posee una fuerza similar a la de Hulk y otras habilidades.



SHOOTING STAR: (Durante Catapult) AT L

FLYING DROP KICK: Durante Catapult) AT M

DIVING SENTON: Durante Catapult) AT H

EMERGENCY LANDING: (Durante Catapult) SP

EMERALD IMPULSE: (Durante Emerald Cannon) + SP

EMERALD DISASTER: (Durante Emerald Impulse) + SP

Hyper Combos

EMERALD CANNON: + AT AT

TAKING OUT THE TRASH: + AT AT

ROAD RAGE (NVL 3): + AT AT



MORRIGAN

Demonio femenino de aspecto vampírico. Es joven y voluptuosa, nacida de la saga *Darkstalkers*. Adora el sabor de la batalla y puede transformar sus alas en aguijones.

Movimientos especiales

SOUL FIST: Aire OK: + AT

SHADOW BLADE: Aire OK: + AT

VECTOR DRAIN: + AT

FLIGHT: Aire OK: + SP

Hyper Combos

FINISHING SHOWER: Aire OK: + AT AT

ASTRAL VISION: + AT AT

SHADOW SERVANT: + AT AT

DARKNESS ILLUSION (NVL 3): + AT AT



FELICIA

Aparecida en la saga de lucha *Darkstalkers*. Es una Catgirl de piel blanca, pelo azul y garras rojas que, al ser criada por una monja católica, siente gran aversión por la gente mala.

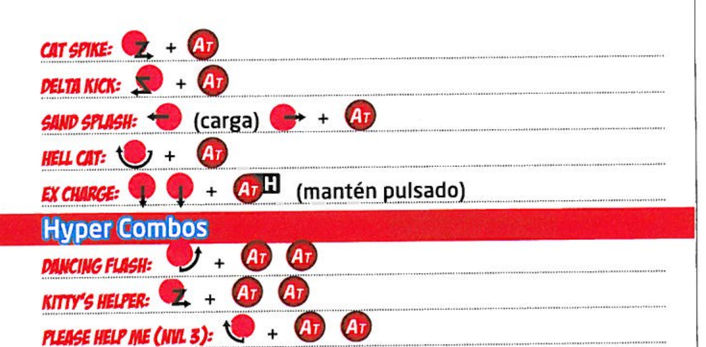
Movimientos especiales

ROLLING BUCKLER: + AT

NEKO PUNCH: (Durante Rolling Buckler) AT L

ROLLING SLIDE: (Durante Rolling Buckler) AT M

ROLLING UPPERCUT: (Durante Rolling Buckler) AT H



CAT SPIKE: + AT
DELTA KICK: + AT
SAND SPLASH: (carga) + AT
HELL CAT: + AT
EX CHARGE: + AT H (mantén pulsado)

Hyper Combos

DANCING FLASH: + AT AT
KITTY'S HELPER: + AT AT
PLEASE HELP ME (NVL 3): + AT AT



Arthur

Caballero protagonista del genial juego de plataformas arcade *Ghost 'n Goblins*. Tiene la habilidad de arrojar lanzas, dagas, bombas y otras armas con las que derrotaba zombis.



Movimientos especiales

DAGGER TOSS: Aire OK: fuego rápido + AT L
LANCE TOSS: Aire OK: + AT M
SCATTER CROSSBOW: Aire OK: + AT H
SHIELD DEFLECT: + AT L
HEAVENLY SLASH: + AT M
HELLBOUND SLASH: + AT H
FIRE BOTTLE TOSS: Aire OK: + AT L
AX TOSS: Aire OK: + AT M
SCYTHE TOSS: Aire OK: + AT H

Hyper Combos

GODDESS' BRACELET: + AT AT
GOLDEN ARMOR: + AT AT
FOR THE PRINCESS (NVL 3): + AT AT



Haggar

Uno de los héroes principales del juego *Final Fight* original. Fue alcalde de Metro City cuando se enfrentó a los matones de la banda Mad Gear. Muy similar a Zangief de *SF*.

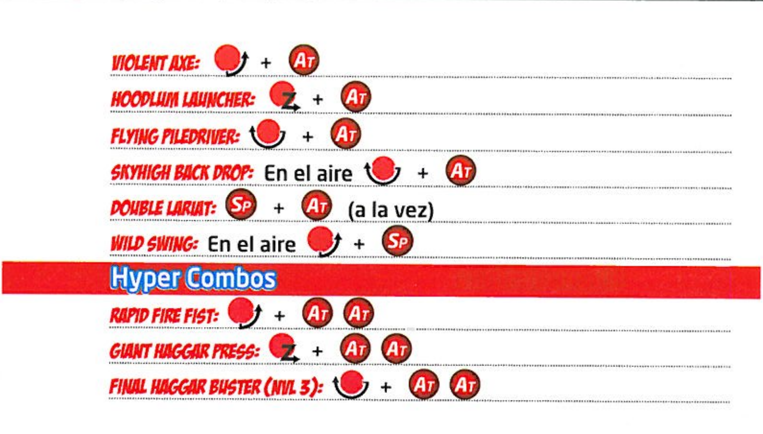
Movimientos especiales

PERSONAJES

CONSEJO

MEJOR EN COMPAÑÍA

Si tienes de 2 a 5 barras de 'Hyper Combo', ejecuta uno y seguidamente invoca a otro compañero de fuera introduciendo el comando de otro 'Hyper Combo. Así, puedes ejecutar 'Hyper Combos' de hasta tres personajes seguidos.



VIOLENT AXE: + AT

HOODLUM LAUNCHER: + AT

FLYING PILEDRIVER: + AT

SKYHIGH BACK DROP: En el aire + AT

DOUBLE LARIAT: SP + AT (a la vez)

WILD SWING: En el aire + SP

Hyper Combos

RAPID FIRE FIST: + AT AT

GIANT HAGGAR PRESS: + AT AT

FINAL HAGGAR BUSTER (NVL 3): + AT AT



TASKMASTER

Mercenario, instructor de combate y principal enemigo de Deadpool. Es una misteriosa figura sin ideología con la habilidad de imitar las técnicas y armas de cualquiera que observe.

Movimientos especiales

AIM MASTER: : Aire OK, puede cargarse: + AT

GUARD MASTER: + AT

SWORD MASTER: + AT

HEAD BUTT : (Cuando Sword Master esté bloqueado) AT H

LIGHTS OUT: (Durante Head Butt o Low/Knee Kick) + AT H

BELOW THE BELT: (Durante Head Butt) AT M

LOW KICK: (Durante Below the Belt) AT H

SHIELD BASH: (Durante Low Kick) AT H

KNEE KICK: (Durante Shield Bash) AT H

Hyper Combos

LEGION ARROW : Aire OK: + AT AT

AEGIS COUNTER: + AT AT



AKUMA

Experto en 'Ansatsuken' y arrastrado por su parte maligna. Su nombre significa 'gran demonio' en japonés. Como su hermano Gouken, fue entrenado por el poderoso Goutetsu.



Movimientos especiales

GOHADOKEN: + AT



ZANKU HADOKEN: En el aire + AT

GOSHORYUKEN: + AT

TATSUMAKI ZANKUKYAKU: Aire OK: + AT

HYAKKISHU: + AT

HYAKKI GHOSO: (Durante Hyakkishu) AT L

HYAKKI GOJIN: (Durante Hyakkishu) AT M

HYAKKI GOHO: (Durante Hyakkishu) AT H

ASHURA SENKU: o + SP

Hyper Combos

MESSATSU-GOHADO AGYO: + AT AT

MESSATSU-GOHADO UNGYO: + AT AT - AT H (mantén pulsado)

TENMA-GOZANKU AGYO: En el aire + AT AT

TENMA- GOZANKU UNGYO: En el aire + AT AT - AT H (mantén)

MESSATSU-GOSHORYU: + AT AT

RAGIN DEMON (NVL 3): AT L AT L AT M AT H



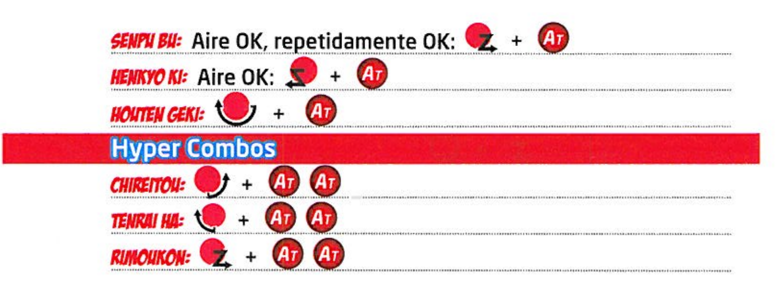
Hsien-Ko

Personaje de la saga *Darkstalkers*. Tras la muerte de su madre, utiliza una técnica prohibida para salvarla. Esta acción la convierte en un 'Jiang Shi', un cadáver vivo con poderes.

Movimientos especiales

ANKI HOU: + AT

PERSONAJES



SENPU BU: Aire OK, repetidamente OK: + AT

HENKYO KI: Aire OK: + AT

HOUTEN GEKI: + AT

Hyper Combos

CHIREITOU: + AT AT

TENRAI HA: + AT AT

RIMOUKON: + AT AT



Sentinel

Una poderosa máquina tamaño XXL programada para cazar y/o matar mutantes De los peores enemigos para los X-Men. Puede volar y disparar rayos de energía.



Movimientos especiales

ROCKET PUNCH: Aire OK: + AT

SENTINEL FORCE: + AT

HUMAN CATAPULT: + AT

FLIGHT: Aire OK: + SP

Hyper Combos

PLASMA STORM: + AT AT

HARD DRIVE: En el aire AT AT

HYPER SENTINEL FORCE: + AT AT

FINAL

Cuando acabe la animación camina hacia el edificio de la parte derecha y escala al tejado. Intenta evitar las luchas usando los tejados y usa ballestas o cuchillos para matar a los guardias antes de que te descubran.

Sube a la torre en llamas, y desde los tejados ve hacia el siguiente punto de avance. Escala la siguiente torre, y enfréntate al enemigo más fuerte hasta ahora. César Borgia. Es como un enemigo normal pero más fuerte y con más vida. Ten cuidado, te atacarán tropas de vez en cuando.

Presente 2

En el laberíntico Templo de Juno, salta a las vigas que tienes enfrente, desde la segunda gira a la izquierda, avanza hasta encontrar una cornisa por la que puedes caminar a la izquierda, pasa bajo la ventana y avanza hasta la tercera cornisa. Cuélgate para girar a la derecha y sigue avanzando, sube a la repisa y desde ahí a la parte derecha del muro, en lo más alto de la pared que tiene una señal eléctrica. Vuelve sobre tus pasos saltando a la columna, y desde ahí a las vigas metálicas, gira a tu izquierda y dirígete de nuevo hacia el Oeste, hasta que encuentres un callejón sin salida. Escala esa pared hasta arriba para desde allí volver sobre tus pasos, camina por la parte más alta de los muros hasta encontrar unas barras metálicas que usarás para balancearte. En la pared del fondo, verás un huevo por el que debes pasar.

Continúa avanzando y usa el impulso hacia atrás en la última parte del laberinto para llegar al Templo de Juno. Cruza hasta el elevador, úsalo y gira a la derecha, haz un salto de fe desde el saliente. Usa la vista de águila para descubrir dos interruptores con los que debes interactuar para poder continuar. Después de un salto de fe en la siguiente zona, haz una carrera libre por las vigas y los postes para llegar a la siguiente sala, donde deberás usar de nuevo la vista de águila.

Sigue avanzando por la parte superior de la sala, tira de la palanca que hará bajar una serie de artefactos del techo, corre hasta el balcón y corre por la ruta lineal hasta llegar a la segunda palanca. Baja e interactúa con el dispositivo.

Usa las plataformas que aparecen del suelo para llegar a uno de los postes que tendrás que identificar con la vista de águila. Repite la acción con los siguientes recorridos.

Una vez actives el último interruptor, reúnete con tus compañeros y disfruta del final de esta fantástica aventura.

sur del castillo y galopa hasta la plaza de San Pedro. Para poder continuar, debes pasar desapercibido antes de entrar en el edificio. Una vez dentro, camina hacia la estatua que verás resaltada con la vista de águila. Cuando la toques, comenzará la siguiente memoria.

Usa el Fruto del Edén contra tus enemigos, con cautela, puesto que si consume toda la energía, Ezio se desmayará. Espera a que los enemigos estén cerca antes de usarlo, para maximizar su efecto. Tienes que tener en cuenta que usar el fruto te impedirá completar la memoria al 100%.

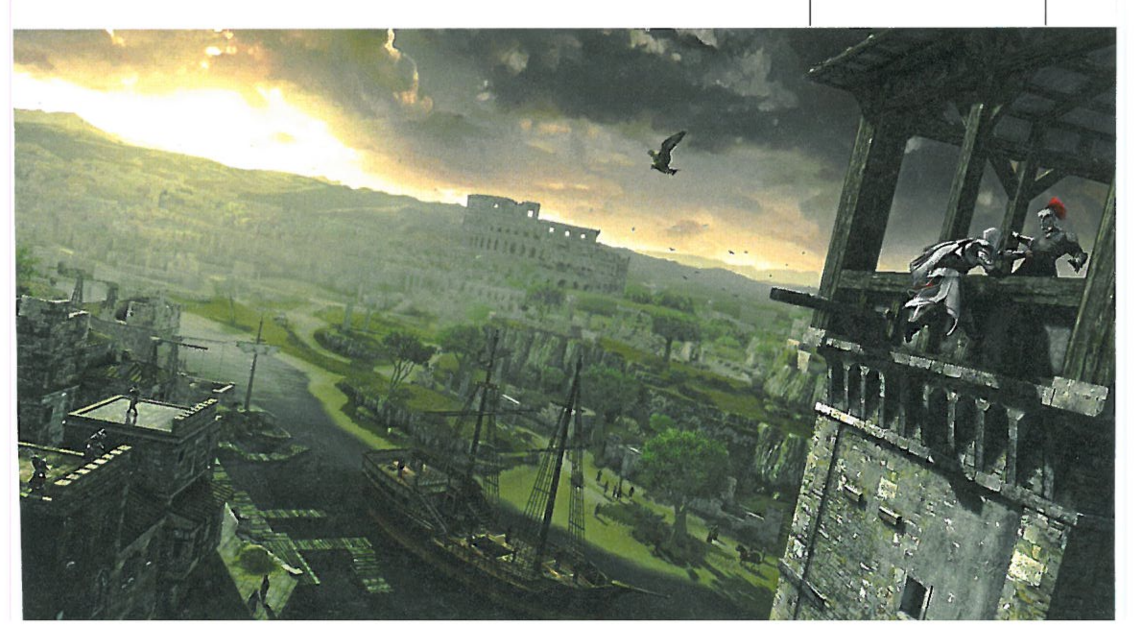
Las tres siguientes memorias son muy cortas, y no hay condiciones para la sincronización completa. Ahora sí, usa el fruto libremente para acabar con los guardias indicados, localiza al cardenal y síguelo al coliseo, una vez dentro haz estallar el Fruto del Edén y cuando acabe el combate ve a la puerta de la ciudad. Vuelve a usar el Fruto del Edén, para después derrotar a cuantos enemigos te ataquen..

Secuencia 9

Monta a caballo y dirígete al punto marcado en el mapa. Cuando el caballo muera, escóndete en un montón de heno cerca de las ruinas. Desde ahí, mata al líder de los enemigos, para después ignorar a las patrullas de soldados, intentando pasar desapercibido. Si lo necesitas, puedes acabar con ellos, pero ten en cuenta que son patrullas ilimitadas.

ENEMIGOS

Guardia del Papa – Es el más peligroso y agresivo de cuantos enemigos te encuentres. Son capaces de hacer combos con facilidad y bloquean los tuyos con frecuencia.



energía suficiente, y sigue el tramo de carrera libre para encontrar al primero. Para acabar con el segundo, usa la hoja oculta o la ballesta. De este mismo modo, acaba con el resto. Una vez hecho, baja y dirígete al escenario con el resto de actores. Usa la vista de águila para identificar el sitio correcto en el que debes posicionarte y cuando la obra esté a punto de acabar mata a Micheletto antes de que el contador llegue a cero.

En la siguiente memoria debemos llevar a un envenenado Pedro al médico. Lo mejor es olvidarse de los combates, y si es necesario utilizar a nuestra hermandad de asesinos para ayudarnos. En la siguiente parte, debemos dar caza a un ágil ladrón. Una opción para ir más rápido, es usar un caballo.

Por último, para completar la memoria, debemos dar caza al zorro antes de que el reloj marque el cero. De nuevo usa un caballo, o llama al tuyo si no hay ninguno en los alrededores, y concéntrate solo en la carrera, ignorando a los guardias. Una buena idea es, antes de empezar la carrera, poner un marcador en nuestro destino, para evitar acabar en callejones sin salida a orillas del río. Cuando termines, vuelve al escondite de Ezio para finiquitar la secuencia..

Tiradores

Tiradores – Armados con mosquetes, patrullan los tejados y las zonas de alta vigilancia. Los encontrarás a partir de la quinta secuencia.

Secuencia 8

De nuevo nos encontramos ante dos memorias consecutivas, por lo que es recomendable reponer munición y hacernos con medicinas.

Mata al primer guardia que te encuentras, sube la cornisa que hay en el punto indicado en el mapa, acaba con el guardia de la rampa, y luego con el que está más al Oeste.

Camina por la pared hacia el Este acabando con cuantos guardias te cruces, déjate caer hasta la columna, salta a las vigas, haz un asesinato aéreo al guardia que pasa por debajo y, acabando con los guardias que patrullan, sube las escaleras hasta la puerta.

Una vez en la sala, ve a la puerta Oeste, sube a la cornisa y camina a la derecha hasta el poste. Alcanza la viga y desde ahí agárrate a la cornisa, sube por la pared, salta a la siguiente cornisa y sube a la viga. Acaba con los guardias, preferiblemente con la ballesta, y dirígete hasta el punto final.

Sube a la viga que hay encima de Ezio, corre por la pared tal y como hemos hecho en el entrenamiento virtual, cruza el hueco, acaba con el guardia y sube las escaleras. Desde arriba, haz un salto de fe. En tu huída, realiza otro salto hasta el montón de heno que hay en la entrada

de los soldados, para lo que deberemos ayudar a Bartolomeo a cerrar las tres puertas. La mejor estrategia es usar una bomba de humo cerca de ellas para poder hacerlo sin interrupciones. Cuando termines, sigue a Bartolomeo a caballo.

Para completar la siguiente memoria al 100% debes matar a 20 guardias franceses sin ser descubierto. Lo mejor, contratar a mercenarios para no tener que mancharte las manos. Puedes también usar a tus asesinos o las armas de ataque a distancia desde posiciones seguras.

Para que la siguiente memoria no te resulte muy dura, lo mejor es completar antes la torre Borgia situada al Noreste de la campiña. Para completarla, debes guiar a un grupo de mercenarios disfrazados por toda la campiña, hasta llegar al cuartel francés. Mata sigilosamente a los enemigos que se vayan acercando para evitar ser descubierto. Siempre que lo necesites, puedes llamar a tus asesinos para que te hagan el trabajo sucio. Una vez que llegues al fuerte, Ezio y Bartolomeo se enfrentarán a Valois, para dar por concluida la memoria.

Lo más fácil en la siguiente memoria es correr por el suelo y usar bombas de humo contra nuestro perseguidor. Mata a los cuatro guardias del rastrillo y activa la palanca para continuar.

En la siguiente zona, nuestro cometido es matar al barón sin ser detectados. Usa la ballesta contra los guardias que te encuentres e intenta no matar a nadie cerca del barón, puesto que si ve morir a alguien se producirá la desincronización. Lo mejor es escalar al tejado y acabar con él desde la altura, bien con la ballesta o ejecutando un asesinato aéreo. ⊗

Secuencia 7

Entra en el Gremio de Ladrones y toca las hojas incrustadas en el marco para comenzar. Acaba con los guardias que te están esperando fuera, monta a caballo y persigue al Zorro. Abandona tu montura para acabar con los enemigos cuando la situación lo requiera, y cuando alcances el tercer punto, localiza al ladrón usando la vista de águila. Por último, mata a un grupo de guardias para acabar la memoria.

La segunda memoria es de nuevo la primera de tres encadenadas, y para comenzarla deberás contar con al menos cuatro asesinos entre tus filas, y disponer además de dos contratos libres.

Escala a la parte más alta del Coliseo evitando a los centinelas, mientras avanzas de un punto a otro hasta llegar al punto donde debes acabar con cuatro tiradores antes de 5 minutos. Déjate caer, si tienes

ENEMIGOS

Brutos – No son los más rápidos, pero mejor que evites el combate cuerpo a cuerpo. Siempre que sea posible, intenta sorprenderles por la espalda.

SEC 6

ENEMIGOS
Ágiles – Como su nombre indica, son complicados de matar por su habilidad para esquivar golpes. Además es muy difíciles dejarles atrás en las huídas.

aire para acabar con tu objetivo.

En la siguiente memoria controlarás a Ezio disfrazado de guardia, y lo más complicado será adivinar el camino a seguir. Escucha los comentarios de tus compañeros cada vez que dobles una esquina. Si la cosa se complica, puedes usar la vista de águila, y verás como Ezio se vuelve de color rojo cuando se equivoca de camino.

En la próxima memoria tendremos al máximo nuestro nivel de notoriedad y el hecho de ser detectados provocará la desincronización, por lo que será imprescindible hacer uso de las cortesanas y de los ciudadanos para pasar desapercibido. Usando el entorno, sigue la caja de dinero en medio de la fiesta hasta que puedas acabar con el banquero. Hay que poner especial cuidado con los ciudadanos que portan cajas, puesto que chocarnos con ellos provocará que la caja caiga al suelo y se rompa, con la consiguiente llamada de atención. Envía a las cortesanas a distraer a los guardias cuando lo consideres necesario, usa los fardos de heno para esconderte y asesinar a los guardias desde allí y sigue al banquero. Cuando veas la ocasión, siéntate en un banco para ocultarte y desde allí, sentado, asesina al banquero con la hoja oculta para conseguir la sincronización completa.

Secuencia 6

Nuestra misión en esta memoria será defender el cuartel del ataque



hacer ruido. Acércate a los barriles y pulsa el botón de acción para, acto seguido, huir siguiendo los puntos en el mapa. Esta memoria concluye con una persecución en la que debes tener cuidado para esquivar las balas enemigas y terminar con éxito.

Secuencia 5

Habla con Claudia en la taberna y ve en busca del gobernador Troche. Cuando lo encuentres, tendrás que salvarle alternando las órdenes para seguirte o quedarse donde está. Puedes hacer esta memoria sin mucho cuidado, matando a cuanto guardia te salga al paso. Además, usando a tus asesinos del gremio con ellos, conseguirás la sincronización completa.

La siguiente memoria es la primera de una serie de tres encadenadas, por lo que antes de empezarla es conveniente reponer municiones. Para conseguir la sincronización completa, Ezio debe seguir al senador sin ser visto y sin bajar al suelo. Como es habitual, usa la ballesta y los cuchillos para acabar con los guardias que patrullan los tejados. Además, debes tener cuidado de no perder de vista a tu objetivo más de 25 segundos para evitar la desincronización. Cuando veas la próxima animación completa, será el momento en el que puedas bajar al suelo. Escala hasta la cúpula, entra dentro y ejecuta un asesinato desde el

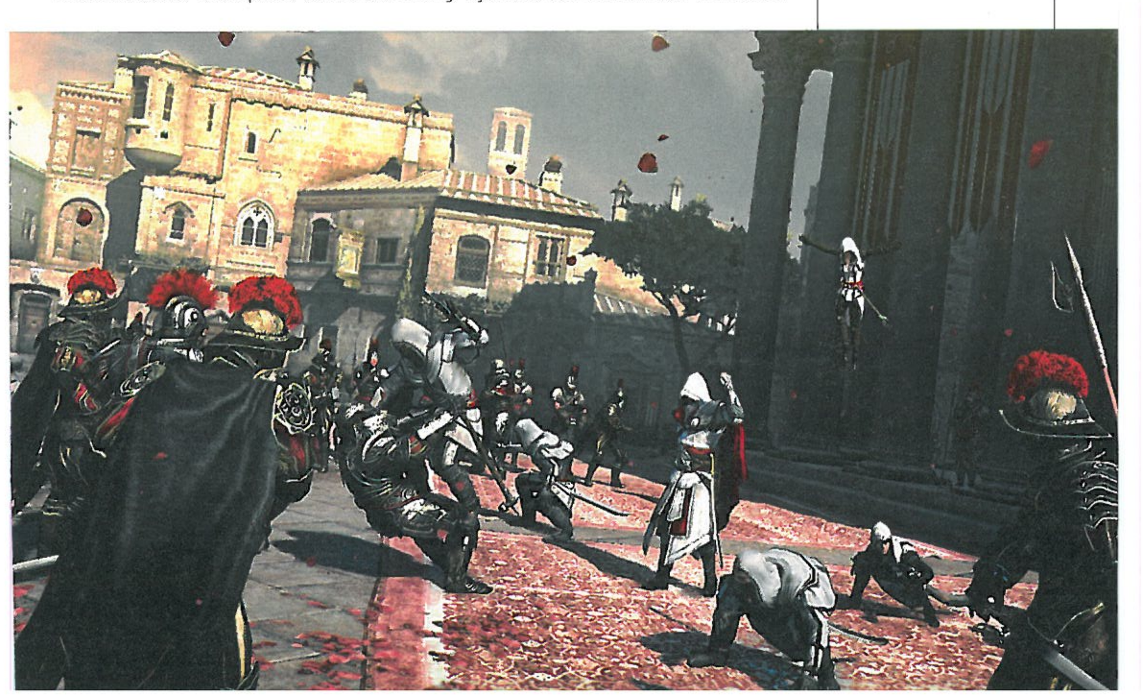
CONSEJO

Inicio de la secuencia cinco

Lo ideal antes de comenzar la secuencia es disponer de seis reclutas de buen nivel y al menos 3.000 florines

ENEMIGOS

Rastreadores – Portan enormes picas y su principal función es la de identificarte y dar la alarma. Intenta que sean el primer enemigo a eliminar dentro del grupo.



SEC 4

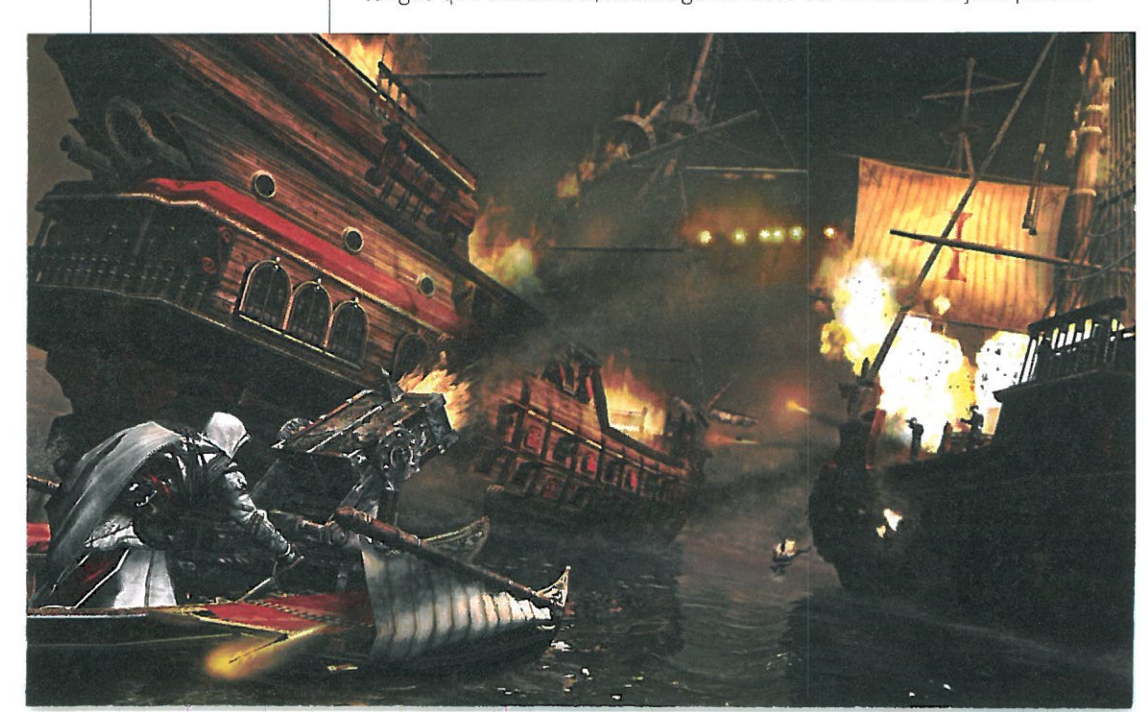
ENEMIGOS
Hombres Lobo - Son los seguidores de Rómulo y los encontrarás en las Termas de Trajano. Son peligrosos cuando atacan en numerosos grupos, aunque no tanto por separado.

ordena a tus asesinos que le maten.

Usa la vista de águila para identificar a Silvestro Sabatini. Acércate con cuidado de que no te descubra, y pon atención a cuando se pare y mire hacia atrás. Cuando Sabatini eche a correr de forma inesperada corre tras él manteniendo la distancia. Cuando alcance el lugar donde les esperan sus cómplices, ordena a tus asesinos que acaben con su vida. Ayúdales a liquidar a los soldados de Sabatini y, cuando termines, dirígete al palomar más cercano para terminar la memoria.

Después de conocer a Leonardo Da Vinci y comprar lo que te ofrece pasas a la siguiente memoria, donde debes contratar a los mercenarios que te encuentras en el camino y ordenarles atacar al templario y sus secuaces para terminar.

Para superar la memoria 10, haz un salto de fe nada más empezar. Dirígete al muro sur hasta llegar a la esquina, súbete a él y cuélgate por el lado del precipicio. Bordea todo el muro hasta llegar a la viga de madera, baja al suelo evitando a los guardias y cruza hasta llegar al edificio. Cuando estés en tierra firme evita correr para no atraer la atención de los vigilantes. Cuando llegues a la zona marcada en el mapa, escóndete hasta que tengas vía libre para arrancar los planos del muro. Sube al tejado con cuidado de no ser visto, salta al edificio norte y cuando tengas que descender, hazlo agarrándote del borde del tejado para no





soldados que intentan detenerte. Cuando eso ocurra, suelta a tu prisionera, mata a quienes se interpongan y corre de nuevo a por Lucrecia antes de que escape.

Para terminar completamente la siguiente memoria de nuevo tenemos que usar el sigilo. Lleva a Caterina al almacén que hay junto a la celda de Lucrecia y espera allí a los guardias después de dejarla en el suelo. Lo mejor es, una vez más, usar cuchillos o la ballesta para acabar con tus enemigos antes de que den la alarma. Baja las escaleras con Caterina en brazos, observa los ciclos de patrulla de tus enemigos y acaba con ellos cuando nadie te vea. Recoge de nuevo a Caterina y continúa tu camino hasta la última zona, donde además de acabar con los pertinentes vigilantes deberás accionar dos palancas para salir y concluir la memoria.

Para terminar la siguiente memoria, Ezio debe aguantar hordas de combatientes hasta que el tiempo se acabe. Si es necesario, practica el combate en el entrenamiento virtual hasta que domines las rachas de ejecución.

Una vez hayas salido de la zona y perdido la reputación, recluta a dos civiles para el gremio de Asesinos, comenzando así La Hermandad y dando por concluida la memoria 5.

Una vez reclutados tus dos primeros compañeros sigue las indicaciones de las cortesanas hasta encontrar al doctor y, cuando des con él,

CONSEJO

BALLESTA

En la secuencia 4 será muy útil este arma. Cómprala antes de comenzarlo y además cárgate de cuchillos. Los necesitaras para acabar con los guardias antes de que den la voz de alarma.

ENEMIGOS

Jinetes – Lo mejor es usar los cuchillos o el cañón oculto para acabar con ellos

SEC 3 Y 4

rrate al aplique para superar la puerta y en la siguiente zona escala la columna hasta la viga de madera. Cuélgate del dispositivo para superar este área. Continúa saltando de una columna a otra, sube por el alféizar de la pared, cruza el patio saltando por las columnas centrales hasta llegar al trono que está en el centro del muro, sube por el lateral y continúa hasta el tesoro.

Secuencia 3

Después de hablar con el Zorro, ve hasta la marca en el mapa y mata a los seis arqueros para salvar al ladronzuelo. Mézclate con las multitudes, cambiando de un grupo a otro cuando sea necesario para llegar a tu siguiente destino sin ser visto. Sigue las instrucciones en pantalla en este pequeño tutorial para completar la memoria. Una vez pierdas notoriedad, habrás concluido esta parte.

Nos encontramos ahora en la zona de la campiña. Sube al muro de la izquierda para acabar con Bautista Borgia. Puedes usar los cuchillos para acabar con él desde la distancia. Escala la torre Borgia marcada en el mapa y una vez arriba, quémala. Vuelve a los barracones para terminar con esta memoria.

Antes de empezar la siguiente misión, deberás reunir 2.500 florines. Una vez los tengas ve al punto de avance y entra en el marcador. Acaba con los traficantes de esclavos y usa el dinero para renovar el cuartel de las cortesanas.

Tras la animación habla con el arquitecto para que te hable sobre como reconstruir roma..

Secuencia 4

Utiliza los postes para llegar al siguiente marcador mientras te aseguras de no ser descubierto. Cuando sea necesario, espera a que los guardias se alejen. Sigue avanzando hasta la señal más cercana y, cuando te veas obligado a matar a un guardia, asegúrate de que no está en el campo de visión de ninguno de los otros. Sigue tu camino hasta la parte superior del castillo. Una vez allí observa a Caterina y, cuando esta distraiga a los guardias, acércate sigilosamente y acaba con la vida de los dos usando los cuchillos.

La siguiente memoria se basa en el combate, por lo que no hay necesidad de esconderse más. Vuelve al pasillo, recoge a Lucrecia y llévala en brazos hasta que tengas que soltarla para acabar con las hordas de

CONSEJO

Notoriedad

Uno de los medidores más importantes es el de notoriedad. Nuestras acciones llamativas (correr, empujar, escalar, acceder a zonas prohibidas...) irán aumentándolo hasta hacernos reconocibles a la gente de las calles y guardias de seguridad.Para reducirlo hay varias maneras, romper carteles de Se Busca es una de ellas. Descubre las otras.

ENEMIGOS

Ballesteros – Se encuentran normalmente en los tejados y son especialmente molestos cuando nos sorprenden huyendo. Acaba con ellos con armas de cuerpo a cuerpo.

la vista de águila. Entra en el ánimus y sigue las instrucciones para realizar tu primer entrenamiento virtual..

Secuencia 2

Usa la medicina cuando te sea indicado y dirígete a la Trinidad del Monte siguiendo el punto marcado en el mapa. Sube a la torre para sincronizar la primera atalaya del juego, después, haz tu primer salto de fe. Sigue al grupo de guardias teniendo la precaución de no acercarte demasiado y ser descubierto. Finaliza esta parte defendiendo a un civil del ataque de los guardias. Si eres lo suficientemente hábil como para no recibir daño, completarás el 100% de la memoria.

Usa el elevador que encontrarás al Este de la horca y desde allí trepa hasta el acantilado. Sigue trepando hasta la casa marcada en el mapa. Asegúrate de caminar por las vigas para no ser detectado por los guardias que patrullan el suelo, y desde tu ventajosa posición, acaba con el verdugo con un asesinato aéreo. Huye o acaba con los guardias para terminar la memoria.

Acompaña a Maquiavelo a comprar equipación y continúa tu camino hasta la torre Borgia. Mata al capitán para completar la memoria, y si quieres conseguir el 100%, hazlo haciéndole caer desde el andamio que hay en la zona. Vuelve a la torre con Maquiavelo para terminar esta parte.

Dirígete a la señal y sigue a Maquiavelo a caballo por las calles de Roma. Cuando llegues al panteón, sigue al ladrón hasta atraparle. No le mates o tendrás que empezar de nuevo.

Sigue de nuevo a Maquiavelo y acaba con los guardias cuando la ocasión lo requiera. Persigue y embiste al mensajero como ya hicieras con el ladrón. Si la cosa se complica, es mejor empezar de nuevo para atraparle al principio de su huida.

Una vez dentro de las termas, tendrás que hacer frente a los seguidores de Rómulo, un nuevo tipo de enemigo más ágil y fuerte que los guardias. Mata a doce de ellos y dirígete al punto marcado en el mapa para continuar tu aventura.

Para completar esta primera guarida, encarámate a la primera columna que tiene un hueco en el lateral y, desde ahí, salta de columna en columna hasta el alféizar. Sigue el camino, activa la palanca y haz un salto de fe. Continúa tu camino hacia el Sur, donde verás un estandarte, dirígete al Oeste por las columnas y aprovecha para superar la puerta. Continúa hasta que te veas obligado a coger impulso hacia atrás, agá-

CONSEJO

SALTO DE FE

Se tratan de saltos al vacío desde determinados puntos del mapeado. Solo hay que pulsar el botón de salto mientras mantenemos pulsado el modificador de perfil alto (R1 o RT).

ENEMIGOS

Capitanes – Algo más fuertes que los anteriores y protegidos con una armadura básica. Usa la patada para romper su defensa.

Capitanes – Algo más fuertes que los anteriores y protegidos con una armadura básica. Usa la patada para romper su defensa.

SEC 1

Paso a paso

Antes de adentrarnos en esta segunda aventura de Ezio Auditore como protagonista de Assassin´s Creed convendría dominar sus movimientos, cosa que controlaremos si probamos anteriores entregas.

Secuencia 1

Tras una breve introducción, tomamos el control de Ezio justo en el punto en el que lo dejamos en Assassins Creed II. Basta con pasar a modo vista de águila y seguir el camino que se nos muestra en pantalla hasta reunirnos con Mario Auditore. Síguelo, acaba con los guardias y continúa con Mario por los callejones y tejados ayudándonte de la flecha que marca su posición.

Una vez dentro de Monteriggioni, y después del paseo a caballo, dirígete a cada uno de los tres puntos marcados con una interrogación en el mapa para continuar la aventura.

Una de las primeras tareas que encontrarás será la de ayudar a una mujer a llevar una caja de flores.

Después de esta sencilla misión tendremos que encontrar y domar a un caballo perdido para llevarlo de vuelta a su dueño, usar los elevadores estratégicamente colocados en los muros de la ciudad para ayudar a los soldados con sus prácticas de tiro y volver al punto de reunión para dar por concluidas las seis primeras memorias del juego.

La siguiente memoria nos obligará a realizar una carrera por las calles de la ciudad, bien a caballo, bien usando las vigas y los tejados. Cuando llegues al final de tu recorrido, bastará con seguir las indicaciones en pantalla para terminar este tutorial y con él la memoria.

En nuestro siguiente cometido, protegeremos a Claudia, lo mejor es atacar a los enemigos por detrás para matarlos de una estocada. Tras esto, tomaremos el control del cañón para acabar la secuencia..

Presente 1

Sigue el rastro del sangrado hasta la parte superior de un muro, desde allí, un salto de fe hasta el carro de paja. Una vez en tierra firme, dirige tus pasos hacia las escaleras que llevan a la Villa, y acciona una palanca que descubrirás con tu vista de águila. A continuación sigue a Shaun y nada más salir, conecta el primero de los cuatro interruptores. Para descubrir el resto por las calles de Monteriggioni, lo mejor es usar

CONSEJO

Modo vista de águila

La mejor forma de orientarnos en cada secuencia de este título es usar la vista de águila, que nos indicará el camino a seguir hasta el siguiente objetivo. Lo mejor es acostumbrarse a utilizarla a menudo.

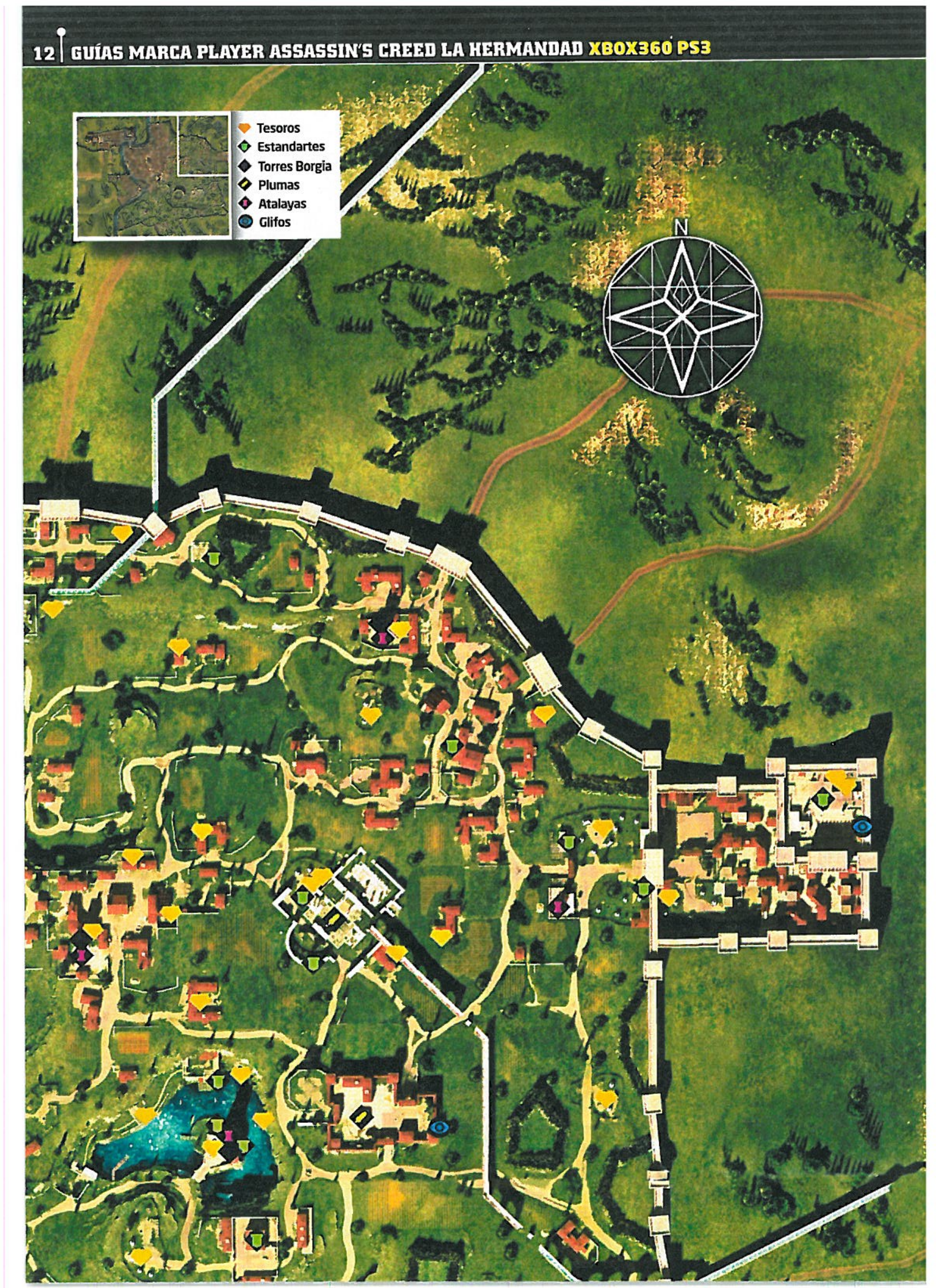
ENEMIGOS

Milicianos – Son los más básicos de nuestros enemigos. Muy vulnerables a los contraataques, incluso aunque no vayamos armados.




Tesoros
Estandartes
Torres Borgia
Plumas
Atalayas
Glifos





Tesoros
Estandartes
Torres Borgia
Plumas
Atalayas
Glifos
N




Tesoros
Estandartes
Torres Borgia
Plumas
Atalayas
Glifos

ARMAS

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Puño	★	★★★★★	★	-
Guante de trepar	★★★	★★★★★	★	6.100
Hoja oculta	Permite asesinar con sigilo			
Cañón oculto	Arma de fuego			
Hoja envenenada	Permite asesinar con veneno			
Hoja doble	Permite asesinar a dos enemigos a la vez			
Dardos venenosos	Permite usar veneno a distancia			

Armas Pequeñas

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Estilete	★	★	★★	300
Cuchillo	★	★★	★★★	700
Dagas de hueso	★★	★★★★	★★★★	1.900
Hoja corta	★★	★★★★	★	6.250
Cuchillo de carnicero	★★★	★★★★	★★★	5.000
Cinqueada con muescas	★★★★	★★★★	★★	8.600
Daga de María	★★★★★	★★★	★★★★	-
Daga de Bruto	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-

Armas Medianas

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Espada común	★	★★	★★	-
Espada larga romana	★	★★★	★★★	1.400
Ropera siciliana	★	★★★★	★★★	2.600
Martillo de Mercenario	★	★★★	★★★★★	2.750
Cimitarra de Venecia	★	★★★★★	★★★★★	5.700

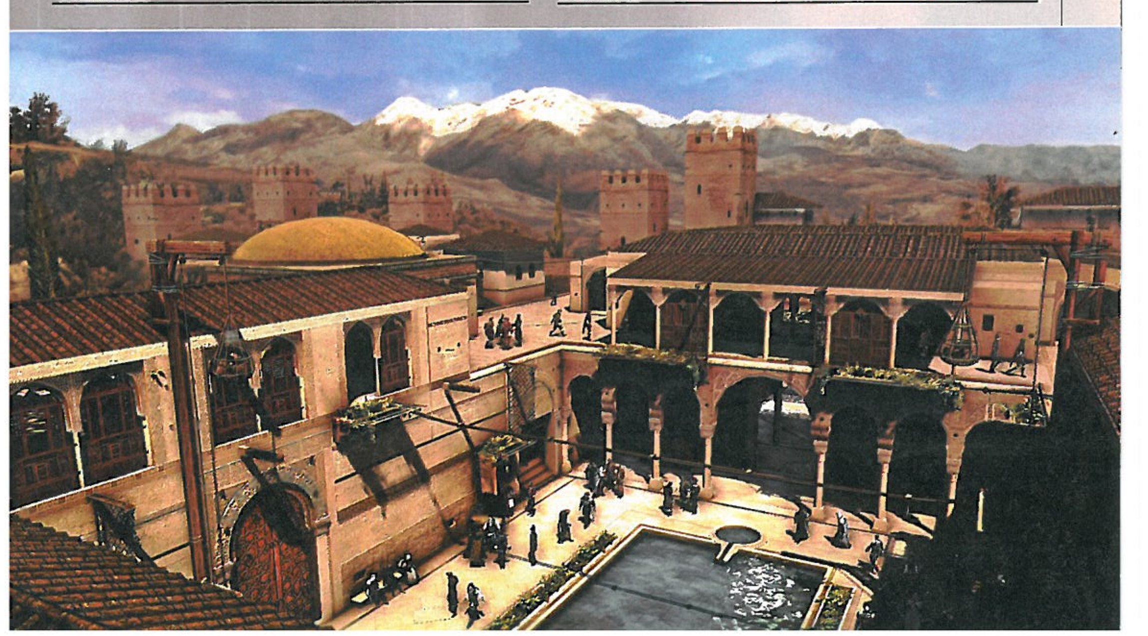
NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Maza de caballero	★★	★	★	6.400
Martillo de Lucena	★★	★★	★★	6.370
Espada de capitán	★★	★★★★	★★★	-
Espada antigua de Siria	★★★	★★★★	★	8.800
Maza de condotiero	★★★	★★★★★	★★★	
El mordisco del zorro	★★★	★★★★★	★★★★★	-
Schiavona	★★★★	★★	★★	
Espada de Milán	★★★★	★★★★	★★	
Martillo de condotiero	★★★★★	★★★	★★★★	
Espada de Altair	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-

Armas Pesadas

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Hacha barbada	★★	★★★	★★★★	7.000
Espada bastarda	★★★	★★★★	★★★	
Hacha de Bartolomeo	★★★	★★	★★★★★	-
Estoque	★★★	★★★★★	★★★★★	
Espada larga	★★★★	★★★★★	★★★★★	-
Montante	★★★★★	★★★★	★★★★	

Armas Largas

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	BLOQUEO	PRECIO
Lanza	★★★	★★★★★	★★★	7.000
Alabarda	★★★★	★★★	★★★★	





MARQUÉS

Acostumbrado a disputar duelos con sus enemigos, el Marqués aún se mantiene imbatido. Aunque cree fielmente en el código de los caballeros, no lo practica, usando su espada para atacar por la espalda.

PARIA

El Paria se arrastra por las sombras, escondiendo sus horribles cicatrices con una máscara de porcelana de blanco inmaculado. Siguiendo a aquellos que caminan en solitario por las calles. Tras unos disparos de su arma, el Paria te mostrará tu propia máscara de la muerte....

Nuevos modos

ESCOLTA

Compiten dos equipos de cuatro jugadores. Cada partida consiste en dos rondas de cinco minutos. Cada equipo debe proteger a sus VIP. Los cazadores tienen la función de matarlos, los protectores lo defienden, logrando puntos al alcanzar checkpoints.

ASESINATO

Todos contra todos, con 6 a 8 jugadores. Cada partida consta de una ronda de 10 minutos. El objetivo es identificar a otros templarios, descubriéndoles con la brújula y matándolos sin ser vistos.



Nuevos personajes

DAMA ROJA

Tentando a sus víctimas son su sonrisa asesina, la Dama Roja reparte el beso eterno del amor verdadero. No le gusta mantener a su presa en suspense. Su pelo recogido y andar desgarbado es el único signo de humanidad que mostrará a sus víctimas antes de clavar su cuchillo.

CABALLERO

Embutido en una brillante armadura el Caballero marcha con paso firme, cortando enemigos a base de mandobles de su pesada espada. Aquellos que tratan de escapar son disparados, mientras que los que se quedan para luchar caen a sus pies. Y ¿los cobardes que se rinden? El Caballero gentilmente se convierte en su ejecutor...

DLC

La Desaparición de Da Vinci

Ezio vuelve a Roma después de dibujar el triángulo en el muro de Monteriggioni. Al llegar al taller de Leonardo Da Vinci, pregunta a su amigo sobre fletar un barco a Viana. Leonardo está trabajando concentrado en un extraño grupo de símbolos. Le dice a Ezio que necesita que su ayudante, Salai, vigile el taller. Ezio sigue a Salai a un juego de dados (uno de los nuevos minijuegos incluidos en el pack de contenidos descargables). Cuando Salai deja de jugar, varios jugadores atacan. Ezio ya había visto estos robos anteriormente, se trata de discípulos del culto de Hermes, los Herméticos. Buscan a Leonardo. Entonces Ezio y Salai vuelven al taller a buscar al maestro, sin embargo este ya ha sido secuestrado. Una única palabra pintada en la pared es la pista con que iniciaremos su rescate: "Pinturas". Con la ayuda de Salai, Ezio se embarca en una misión para recuperar las pinturas de Da Vinci robadas de la Villa Auditore, visitando a Lucrecia Borgia y otras personas de su pasado en un intento por descubrir el paradero de Leonardo antes de que sea demasiado tarde. Una vez que recupere las pinturas, Ezio encontrará las notas perdidas de Leonardo, y descubre la localización de un templo antiguo, el Templo de Pitágoras. En esta nueva localización tendremos que colaborar con el genio y resolver varios puzles para conseguir el unificador pitagórico, un número tan poderoso que se cree fue el que hizo el mundo.

Mucho más que la secuencia 8.5

En este contenido descargable encontraremos mucho más que dos horas más para la aventura en solitario y diez nuevos logros y trofeos asociados a estos. Y es que las modalidades multijugador también recibirán nuevos materiales que amplían la experiencia de juego más allá de las fronteras de Italia.

Incluye un nuevo mapa, 4 nuevos personajes y 2 modos de juego nuevos. El nuevo nivel, la Alhambra, se encuentra en el Albaicín, el barrio español de Granada, y aportará nuevas localizaciones tanto en interiores como en exteriores, perfectas para acechar a objetivos inesperados y escaparse de los enemigos entre la multitud. Habrá además dos variantes de este mapa, con la posibilidad de jugar durante el día o durante la noche.

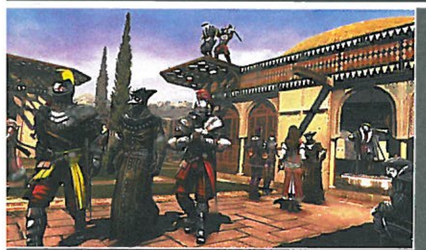

MARCA player
Por Ángel Llamas

Assassin's Creed La Hermandad

EZIO AUDITORE VUELVE A LAS ANDADAS JUSTO DONDE LO DEJÓ EN LA SEGUNDA ENTREGA DE LA SAGA

Por méritos propios, Assassin´s Creed se ha convertido en una de las sagas punteras de esta generación de consolas. Su tercera entrega, este La Hermandad, nos vuelve a poner en la piel de Ezio, continuando la aventura donde lo dejamos en la segunda entrega. Las novedades en esta ocasión alcanzaron incluso los modos multijugador, ofreciendo así un nuevo matiz competitivo a la experiencia de la franquicia. Por esto, esta entrega se convirtió en la mejor valorada de la saga por nuestra revista, recibiendo un 9.7 y mereciendo por tanto una guía detallada de su aventura principal. Además el lanzamiento de su primer pack de expansión de pago, con contenidos que complementan tanto la aventura en solitario, como los modos multijugador, es la perfecta excusa para justificar estas páginas. En las primeras hojas de esta guía podréis leer en exclusiva todo lo que ofrecerá este contenido descargable, para luego pasar a desvelaros todos los secretos de esta producción de Ubi Soft.













CONTENIDOS

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR







VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3
Y XBOX 360

ASSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD

EZIO VISITA LA ALHAMBRA Y
DESCUBRIMOS SUS SECRETOS

COMPLETA LA AVENTURA
SIN PROBLEMAS

MAPA COMPLETO
DE ROMA

